

Linea ferroviaria

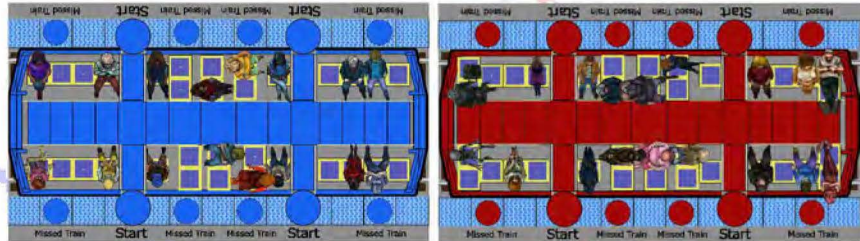
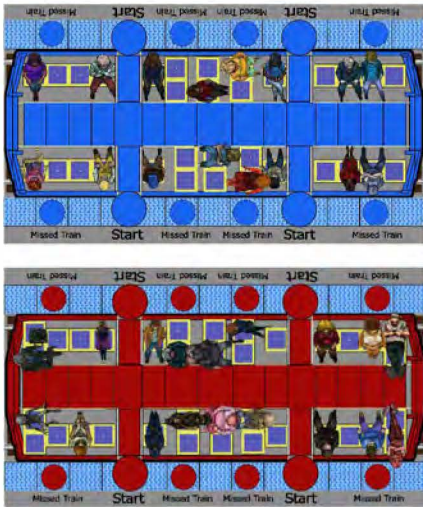
Edición Chicago



Obiettivo: Posiziona per primo tutte le tue pedine nei posti sulle caselle treno!

Preparazione:

1. Seleziona 2 caselle treno in posizione assieme sul tavolo, facendo corrispondere i lati lunghi o i lati brevi.



- 2. Mescola e posiziona il mazzo di carte numerate e il mazzo di carte azione vicino alle caselle treno alla portata di ogni giocatore.
- 3. Ciascun giocatore sceglie un colore e seleziona la quantità richiesta di pedine in base al numero di giocatori.
 - 2 giocatori = 12**
 - 3 giocatori = 10**
 - 4 giocatori = 8**
- 4. Ciascun giocatore estrae 3 carte azione, 2 carte numerate, e 3 chip scarto.
- 5. Il giocatore con le orecchie più a punta inizia il turno per primo e, in senso orario, ciascun giocatore svolge proprio turno fino a che qualcuno non riesce a posizionare tutte le proprie pedine e vincere!

Svolgimento del gioco:

Imbarco: all'inizio del tuo turno, sposta una pedina in qualsiasi spazio sul Diagramma 1. Lancia il dado imbarco per vedere se la tua pedina riesce a salire sul treno (porte aperte). Se NON riesci a salire sul treno (porte chiuse), sposta la tua pedina sullo spazio treno perso sul diagramma 2 o 3. Al turno successivo, non devi tirare il dado imbarco, puoi inserire automaticamente la pedina che ha perso il treno. Il giocatore non può saltare su un altro spazio di partenza sul treno. Il giocatore dovrà entrare dallo spazio di partenza sul quale era stata posizionata in precedenza la pedina dopo aver perso un turno. Una volta che la tua pedina si è seduta, puoi spostare un'altra pedina sullo spazio di partenza e attendere di tirare il dado fino al turno successivo.

Diagramma 1

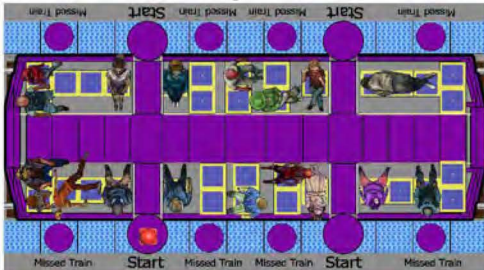


Diagramma 2

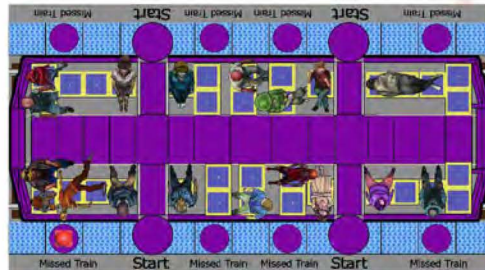
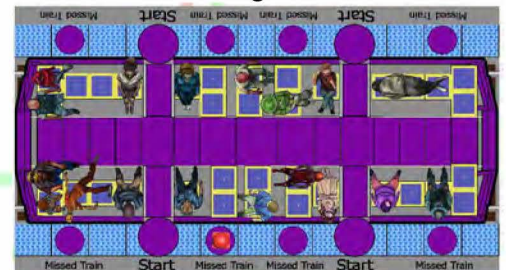


Diagramma 3



Lati Dado Imbarco



Porte Aperte
(Mantieni il Turno)



Porte Chiuse
(Perdi il Turno)

Pedine– Questi sono i pezzi esposti durante il gioco; fare sedere la quantità richiesta di pedine sul campo di gioco ti porterà alla vittoria.

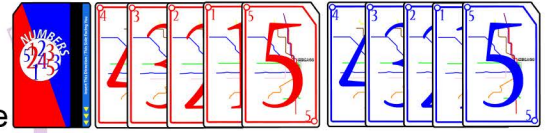


Carte Numerate

Le carte numerate variano da 1 a 5 e sono di due colori: Blu e Rosso.

Hai la possibilità di giocare una carta o entrambe sei colori su tutte e due

le carte corrispondono. Non puoi giocare entrambe le carte numerate se i colori non corrispondono a meno che tu non abbia una carta azione movimento avanzato.



Ricaricare la tua mano -Alla fine del tuo turno, dovresti estrarre carte fino ad avere 2 carte numerate e 3 carte azione.

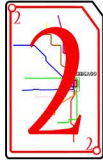
Bloccare -Puoi posizionare la tua pedina in modo tale da tagliare il movimento di un avversario; se la pedina del giocatore avversario non riesce a muoversi per due turni dovrai rimuovere una pedina seduta dal treno per ciascun turno aggiuntivo.

Usa i segnalini scarto per cambiare le tue carte:In qualsiasi momento, puoi scartare i segnalini per scartare qualsiasi carta indesiderata ed estrarre nuovamente dal mazzo corrispondente. Puoi scartare ed estrarre nuovamente una carta per ogni sederino. Puoi giocare più di un segnalino alla volta. La carta +1 Scarto ti consente di guadagnare più segnalini.



Carte Numerate

I giocatori possono giocare una carta numerata colorata se è una carta Blu o Rossa.



Carte Numerate

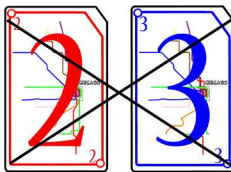
I giocatori possono aggiungere assieme carte dello stesso numero colorato e giocare.



Sbarre Metalliche - Queste sbarre impediscono ai giocatori di entrare negli spazi passeggero e di entrare orizzontalmente nei posti a sedere. Una carta Mi Scusi o una carta Passeggero Ribelle non permette di scavalcare le sbarre di metallo bloccando il passaggio verso un posto a sedere.

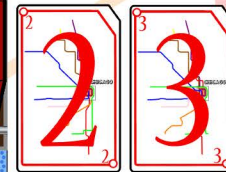
Carte Numerate

I giocatori non possono giocare due carte colorate e numerate diverse. I giocatori devono avere la carta Movimento Avanzato



Carte Numerate

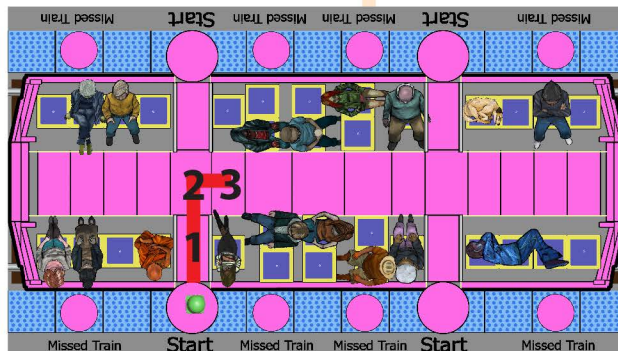
I giocatori possono aggiungere le carte numerate dello stesso colore assieme e giocare.



Puoi giocare 1 carta numerata o entrambe se il colore di entrambi i numeri corrisponde; non puoi giocare carte numero colorate differenti se non è presente una carta Movimento Avanzato.

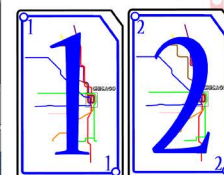
Carta Numerata

I giocatori possono giocare una carta numerata colorata se è una carta Blu o Rossa.



Carte Numerate

I giocatori possono aggiungere assieme carte dello stesso numero colorato e giocare.



Non ogni carta numerata o combinazione di carte numerate può farti raggiungere un posto a sedere.

Mette in atto una saggia strategia delle tue mosse e delle combinazioni di carte durante il tuo turno.

Carte Azione

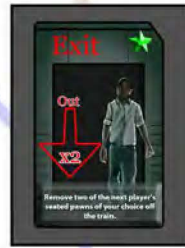
sono carte abilità speciali che ti aiutano a guadagnarsi un vantaggio durante la sua corsa verso la vittoria. Si può giocare più di 1 carta azione (eccetto Passa Tu) durante il proprio turno. Ci sono 14 tipi di carta azione suddivisi in due categorie: Mantieni Turno, e Finisci Turno.



Mantieni/Finisci Turno – I Mantieni Turno sono indicati da una stella verde sulla carta e ti consentono di continuare il tuo turno attuale dopo aver giocato una qualsiasi di queste Carte Azione. I Finisci Turno sono indicati da una stella rossa e concluderanno il tuo turno immediatamente dopo aver giocato una di queste Carte Azione. Pianifica una strategia saggia delle tue mosse, nella fine del turno e del movimento della tua pedina o del lancio del Dado Imbarco.



Uscita 1X (Rosso) - Questa carta ti permette di rimuovere dal treno il segnalino seduto del successivo giocatore in senso orario/antiorario.



Uscita 2X (Rosso) - Questa carta ti permette di rimuovere dal treno 2 segnalini seduti del successivo giocatore in senso orario/antiorario.

Espresso - Questa carta fa saltare il turno del successivo giocatore in senso orario/antiorario.



Turni Bonus: Se giochi espresso su tutti i giocatori avversari in un turno puoi fare un turno bonus con nuove carte azione e numerate.

- Questa carta non può essere bloccata da un Passeggero Ribelle.
- Qualsiasi Carta Azione giocata successivamente influenzerà i giocatori in senso orario/antiorario a partire dal giocatore saltato.



Inverti - Questa carta inverte l'ordine orario/antiorario per tutti i giocatori in gara.

- Questa carta non può essere bloccata da una carta Passeggero Ribelle.

- Questa carta inverte anche l'ordine orario degli avversari influenzati dalle carte azione

Consiglio: le combinazioni di Espresso e Inverti possono permetterti di prenderci mira qualsiasi avversario.



Passeggero Eccentrico - Questa carta ti consente di spostare la pedina di un giocatore avversario nel corridoio.

- Puoi prenderci mira qualsiasi giocatore.
- **Consiglio:** se decidi di giocare più di uno durante il tuo turno, dovresti prendere di mira giocatori diversi oppure penalizzerà i te stesso.



Passeggero Accattone - Questa carta ti permette di selezionare una Carta Azione una Carta Numerata a tua scelta dalla mano di un qualsiasi avversario.

- Il giocatore che ha perso la carta può sostituire la carta persa durante il turno dell'avversario o attendere il proprio turno.

- Questa carta può essere bloccata da un Passeggero Ribelle.

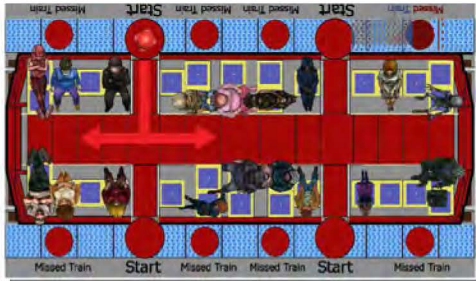
- Puoi prendere di mira qualsiasi giocatore
- Se giochi più carte Passeggero Accattone, puoi prendere dello stesso giocatore o da giocatori diversi a meno che tu non venga bloccato da un Passeggero Ribelle.



+1 Scarta - Questa carta ti consente di aggiungere un segnalino scarto aggiuntivo.

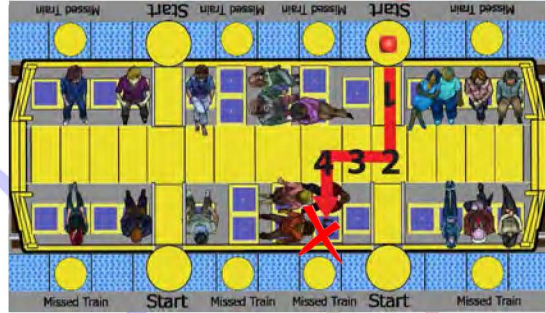
Consiglio: se non ci sono più segnalini Scarta una volta che viene giocata questa carta, puoi sostituire con monete o bottoni.

Muoversi attraverso il corridoio: Gioca le carte numerate e le carte azione per spostarti sul treno lungo il corridoio e verso un posto a sedere vuoto. Puoi occupare lo stesso posto in corridoio di un giocatore avversario non puoi sorpassarli senza una carta Mi Scusi o Passeggero Ribelle. Può giocare una carta numerata o entrambe se hai dei colori corrispondenti. Non ti è consentito giocare colori non corrispondenti senza una carta Movimento Avanzato. A ciascun giocatore è consentito un massimo di una pedina nel corridoio in un qualsiasi momento. Non gli è permesso far imbarcare una nuova pedina dallo Spazio di Partenza se hai una pedina nel corridoio. Se fai imbarcare una nuova pedina dallo Spazio di Partenza senza fare sedere prima la pedina nel corridoio perderai sia la pedina imbarcata che la pedina nel corridoio fuori dal treno. Puoi costringere il tuo avversario ad avere più di una pedina nel corridoio grazie alle Carte Azione (Siediti, Passeggero Eccentrico), il tuo avversario perderà entrambe le pedine nel corridoio e tu perderai qualsiasi pedina seduta guadagnata durante la penalità.



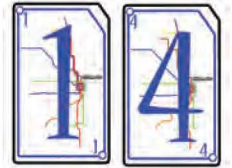
"I giocatori possono muoversi lungo le caselle in qualsiasi direzione"

Carta Numerata: i giocatori possono giocare una carta numerata colorata se è una carta Blu o Rossa.



Le Carte Numerate da Sole non faranno superare i passeggeri seduti alla tua pedina.

Carte Numerate
I giocatori possono aggiungere assieme carte dello stesso numero colorato e giocarle.

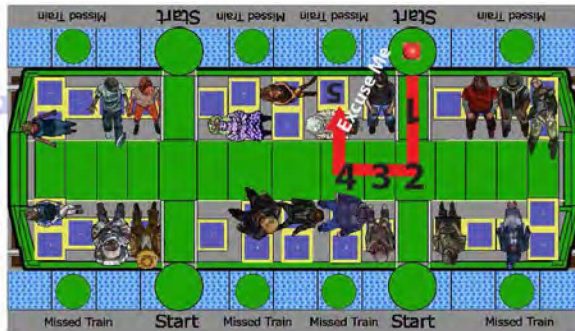


Aggirare i passeggeri seduti: -Alcuni dei posti sono già occupati da passeggeri stampati sul tabellone. A girarli per arrivare nei posti seduti è lo stesso processo necessario per farsi largo fra le pedine degli altri passeggeri. Per potersi muovere attorno ai passeggeri seduti, bisogna utilizzare le carte Mi Scusi o Passeggero Ribelle per arrivare al posto vicino a loro.

Carta Numerata
i giocatori possono giocare una carta numerata colorata se è una carta Blu o Rossa.



Carta Mi Scusi
Ti permette di superare un passeggero seduto e le pedine di un giocatore avversario per arrivare a uno spazio sul treno.

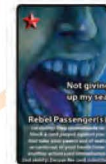


I posti a sedere dietro gli spazi dei passeggeri possono essere ottenuti utilizzando le carte Mi Scusi & Passeggero Ribelle.



Carte Numerate
I giocatori possono aggiungere assieme carte dello stesso numero colorato e giocarle.

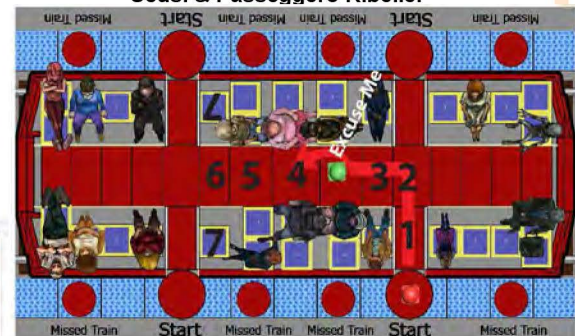
Carta Passeggero Ribelle
Ti permette di superare un passeggero seduto e le pedine di un giocatore avversario per arrivare a uno spazio sul treno.



Carte numerate
possono essere combinate con le Carte Azione per muoversi attraverso le caselle del treno.



Carta Movimento Avanzato
Il numero nel fumetto di movimento (cerchio nel mezzo) può essere usato come carta numerata.



Nel diagramma sopra la pedina verde si trova nel percorso di movimento della pedina rossa. Il giocatore con la pedina rossa deve giocare un'acarta Mi Scusi o Passeggero Ribelle per poter saltare quello spazio e atterrare o su uno spazio in corridoio o su un posto a sedere.



Combo di Carte
Ci sono molti modi di far sedere le pedine con combinazioni di Carte Numerate e Carte Azione



Ordine delle Carte
L'ordine con cui si giocano le carte è tanto importante quanto le carte che si giocano. Presta attenzione alla definizione e al colore della stella sulla carta.

Estrarre nuovamente la mano: Alla fine del tuo turno, dovresti avere 3 carte numerate e 2 carte azione. Usa i segnalini scarta per cambiare le carte: in qualsiasi momento, puoi giocare i segnalini scarta per scartare qualsiasi carta indesiderata ed estrarre nuovamente dal mazzo corrispondente.